Marialuisa Antoniotti, Svano Pulga
e Claudio Turello

Sviluppare le abilità di letto-scrittura 2

Attività per il recupero delle difficoltà fonetiche e ortografiche

Guida

Erickson

Editing
Milena Pellizzari

Impaginazione
Tania Osele

Copertina
Riccardo Beatrici

Stampa
Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-329-7

© 2008 Edizioni Erickson
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione
con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa
autorizzazione dell'Editore.

Marialuisa Antoniotti, Svano Pulga
e Claudio Turello

Sviluppare le abilità di letto-scrittura 2

Attività per il recupero delle difficoltà fonetiche e ortografiche

Erickson

Marialuisa Antoniotti

Marialuisa Antoniotti, logopedista, dipendente dell'AUSL di Piacenza, si occupa da molti anni di formazione e screening nelle scuole, in varie parti d'Italia, oltre che di formazione per logopedisti per conto dell'Associazione Italiana Dislessia.

Svano Pulga

Svano Pulga, docente di scienze matematiche presso la scuola secondaria di primo grado «Panzini-Borgese» di Rimini. Ha avuto varie esperienze come insegnante di sostegno, è attualmente referente responsabile di uno dei tre centri territoriali per l'handicap della provincia di Rimini, ha realizzato decine di software didattici di varia natura.

Claudio Turello

Claudio Turello, logopedista, dipendente dell'AUSL di Piacenza, si occupa da molti anni di formazione e screening nelle scuole, in varie parti d'Italia, oltre che di formazione per logopedisti per conto dell'Associazione Italiana Dislessia. Ha rivestito varie cariche nell'Associazione Italiana Dislessia e attualmente è coordinatore del coordinamento regionale dell'Emilia Romagna dell'AID.

Guida alla navigazione

Il login

Per accedere al programma è necessario registrarsi con un nome. L'utente deve scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il pulsante «Vai» per entrare e iniziare le attività.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni si clicca il pulsante con gli ingranaggi o si preme la combinazione di tasti «Ctrl + o». Per uscire dal programma, si clicca «Esci» in alto a destra e si conferma. Cliccando su «Guida» si visualizza una finestra in cui sono descritti brevemente i contenuti del programma.

Il menu – Scelta delle attività

Dopo aver inserito o selezionato il nome nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni, descritti dal personaggio guida, la coccinella Annabella. La coccinella accompagnerà l'utente all'interno del programma fornendo le istruzioni per ciascun esercizio e dando i feedback durante lo svolgimento delle attività.

© 2008 Edizioni Erickson

a) 14 attività

1. Memory sillabico
2. Composizione di sillabe con digrammi e trigrammi
3. Le carte fonosillabiche
4. Identificazione/associazione tra fonema/grafema
5. Decisione ortografica di parole
6. Correggi l'errore nella frase
7. Inserisci i digrammi nella frase
8. Ascolta e riconosci la doppia
9. Individua la doppia
10. Denomina e riconosci la doppia
11. Decisione ortografica di parole con la doppia
12. Trova l'errore nelle doppie
13. Inserisci le doppie
14. Inserisci la sillaba

Al clic su ciascuno di essi, si accede alla videata in cui impostare e personalizzare l'esercizio. Tutte le videate sono stampabili e contengono una descrizione dettagliata dell'attività.

b) Vocabolario illustrato

Questa sezione contiene un archivio delle immagini presentate nel CD-ROM.

c) A/a

Cliccando su questi tasti è possibile decidere se visualizzare i testi degli esercizi in maiuscolo o in minuscolo.

d) Punto di domanda (Spiega pulsanti)

Al clic sul punto di domanda sulla roccia, si apre la videata con la spiegazione delle funzioni dei pulsanti principali usati all'interno del programma. La videata è stampabile.

e) Spirale sul tronco (Ultimo svolto)

Al clic sulla freccia a spirale sul tronco, è possibile riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

© 2008 Edizioni Erickson

Fig. 1 Videata del login dove l'utente si registra.

Fig. 2 Videata del menu dove è possibile scegliere le varie attività.

© 2008 Edizioni Erickson

f) Rotolo di pergamena (Attestato)

L'attestato viene sbloccato dallo svolgimento degli esercizi (indipendentemente dalla visualizzazione di tutti gli stimoli) e appare ai piedi della pianta di fragole. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto si ritorna nella videata del login.

Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Generali	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Esci dal software sì/no	s/n
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Login	
Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
Menu	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
Opzioni	
Inizia esercizio	Enter/Invio
Esercizi	
Opzioni	Ctrl + o

© 2008 Edizioni Erickson

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Esercizi	
Attiva stimolo audio	Barra spaziatrice
Clic su elemento a sx	Freccia sx
Clic su elemento a dx	Freccia dx
OK	Enter/Invio
Annulla	Backspace/Canc
Esercizio 3	
OK	Enter/Invio
Annulla	Backspace/Canc
Scorri stimoli	Tasto Tab

Struttura del software

Tutti gli esercizi presenti nel software hanno l'obiettivo di introdurre i bambini all'apprendimento della letto-scrittura. In questa sezione verranno descritti nel dettaglio tutti i singoli esercizi con i loro obiettivi. In generale, ogni esercizio è preceduto da una videata per impostare i parametri dell'esercizio e per leggere le istruzioni. Questa videata è pensata soprattutto per l'adulto e una volta all'interno dell'esercizio è possibile ritornare in qualunque momento alla videata opzioni per modificare i parametri. I parametri vengono tenuti in memoria dal programma.

1. Memory sillabico

Obiettivo: stimolazione dell'associazione fonema/grafema per coppie di suoni che presentano similarità fonologica o ortografica.

L'esercizio è pensato per stimolare l'associazione fonema/grafema per coppie di suoni che i bambini confondono o per similarità fonologica (ad esempio: k/g, ci/gi, gn/n) o per similarità ortografica (ad esempio: k/ci e gn/gl). La modalità del Memory permette la ripetitività della presentazione sotto forma di gioco. Al bambino è richiesto di abbinare le sillabe corrispondenti e di leggerle per associare fonema a grafema. La lettura è, nella fase ortografica (modello di Seymour), un aiuto anche per la memorizzazione della scrittura. Si può giocare con modalità aperta (senza

© 2008 Edizioni Erickson

carico di memoria), il bambino legge e abbina, e con modalità chiusa. Si può scegliere il numero delle carte presenti da 8 a 20. Si può giocare da soli o in due sfidando un avversario.

Liste di parole: k/g, ci/gi, k/ci, g/gi, gn/gl, sci/s, gl/l, gn/n, sk/sci.

Fig. 3 Memory a due giocatori.

2. Composizione di sillabe con digrammi e trigrammi

Obiettivo: composizione e memorizzazione di sillabe non trasparenti.

L'esercizio serve per aiutare i bambini nella scrittura di sillabe con rappresentazioni non trasparenti, come i digrammi e i trigrammi. Si possono selezionare i digrammi da uno a più di uno (si consiglia di selezionare digrammi in contrasto per similarità ortografica come «ca» e «cia» o fonologica come «ca» e «ga»). Il computer pronuncia una sillaba e il bambino deve comporla cliccando sulle rappresentazioni corrette.

Si è scelto di presentare i digrammi e i trigrammi uniti come «ch», «gn», «gli», ecc. per facilitare al bambino la memorizzazione e associazione

© 2008 Edizioni Erickson

fonema/grafema e rendere in tal modo subito disponibile la rappresentazione minimizzando rispetto al compito naturale di scrittura la parte grafica esecutiva. Il suono «sca», pur non essendo un digramma ma un gruppo consonantico, è stato aggiunto in quanto la rappresentazione grafica simile lo rende confondibile con «sci». Quando il bambino ha composto la sillaba dà l'«Ok», il computer segnala l'eventuale errore togliendo tutta la scritta. È possibile svolgere l'esercizio anche con la tastiera.

Liste di parole: k (c, ch + vocali), ci (c, ci + vocali), g (g, gh + vocali), gi (g, gi + vocali), gn (gn + vocali), gl (gl, gli + vocali), sk (sc, sch + vocali), sc (sc, sci + vocali).

Fig. 4 Videata per la composizione.

3. Le carte fonosillabiche

Obiettivo: rappresentazione fonologica di parole a complessità variabile con visualizzazione della struttura sillabica e fonemica e scrittura di parole.

© 2008 Edizioni Erickson

L'esercizio propone la visualizzazione della parola tramite una serie di griglie colorate che rappresentano la struttura della sillaba (numero dei fonemi che la compongono) e il numero delle sillabe. Ci sono griglie da 1 come per la sillaba «a» di ape, da 2 come «me» di mela, da 3 come «tor» in torta, da 4 come «stra» in strada, da 5 come «struz» in struzzo e da 6 come «schiet» in fischietto. Il bambino prima di scrivere una parola deve «pensare» la struttura sillabica cliccando sulle griglie che la rappresentano. Cliccando su «Annulla» cancella le sillabe scelte, quando ha finito clicca su «Ok»; il computer verifica la risposta data e in caso di errore mantiene la traccia delle griglie corrette e cancella quelle sbagliate. Poi dovrà scrivere la parola di cui ha costruito la struttura sillabica. Il computer segnala gli errori di scrittura. Nei primi livelli ci sono parole con i digrammi e i trigrammi divise in base al numero di sillabe (bisillabe, trisillabe, ecc.); nel quarto livello ci sono solo parole con le doppie, nel quinto livello parole con le doppie e con i digrammi e i trigrammi. Con il tasto «Tab» è possibile scorrere gli stimoli presentati dal computer.

Liste di parole: livello 1 e 2.

Fig. 5 Videata dell'esercizio 3.

© 2008 Edizioni Erickson

4. Identificazione/associazione tra fonema/grafema

Obiettivi: individuazione della rappresentazione grafemica del suono contenuto nelle parole per le coppie di suoni omologhi (ci/gi, k/g) o di suoni ortograficamente simili (k/ci).

L'esercizio propone un'immagine il cui nome inizia (o contiene) con un suono e una coppia di grafemi che rappresentano fonemi omologhi o ortograficamente simili. Nel primo livello la rappresentazione grafemica da individuare è in posizione iniziale nella parola, nel secondo livello in posizione interna. Il livello unico contiene il grafema «gn/gl» in posizione iniziale o interna (questo perché nella lingua italiana sono poche e poco rappresentabili le parole che cominciano con «gn» e con «gl»). Il bambino deve cliccare sul grafema corretto che rappresenta il fonema target iniziale o interno della figura. Si possono selezionare le coppie di fonemi e il computer può pronunciare la parola in caso di bisogno.

Liste di parole: livello 1 (k/ci, g/gi, k/g, ci/gi, sk/sci), livello 2 (k/ci, g/gi, k/g, ci/gi, sk/sci) e livello unico (gn/gl).

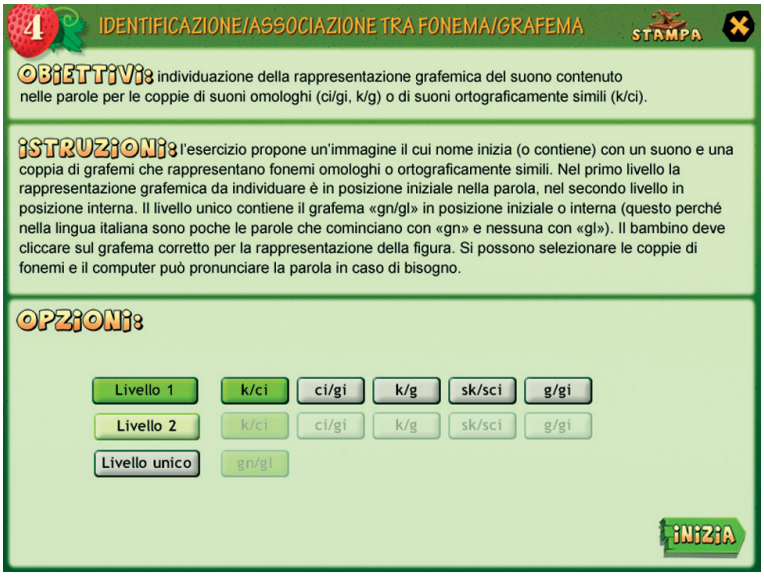

Fig. 6 Videata per l'impostazione delle opzioni.

© 2008 Edizioni Erickson

5. Decisione ortografica di parole

Obiettivo: decisione ortografica di parole con grafemi che rappresentano fonemi in contrasto per caratteristiche fonologiche (k/g, ci/gi) o per rappresentazioni ortografiche (k/ci, g/gi, gn/gl, sk/sc).

L'esercizio propone un'immagine e delle scritte che presentano un'alternativa ortografica. Nel primo livello il fonema/grafema target è all'inizio della parola, nel secondo livello i suoni sono in posizione interna, nel terzo livello senza figure ci sono parole complesse che presentano contemporaneamente i due suoni in contrasto (ad esempio per «k/g»: cargo, gargo, carco e garco). Il computer pronuncia la parola corretta e il bambino clicca sulla scritta corretta.

Liste di parole: livello 1 (k/g, ci/gi, k/ci, g/gi, sci/sk), livello 2 (k/g, ci/gi, k/ci, g/gi, sci/sk, gn/gl), livello 3 (k/g, ci/gi, k/ci, g/gi).

Fig. 7 Clicca sulla parola corretta.

© 2008 Edizioni Erickson

6. Correggi l'errore nella frase

Obiettivo: decisione lessicale tra coppie di suoni in contrasto fonologico o ortografico inserite nelle frasi.

L'esercizio propone delle frasi semplici (una alla volta) con un errore che riguarda gli scambi di fonemi/grafemi omologhi (k/g, ci/gi) o ortograficamente simili (k/ci, g/gi, gn/gl) che si possono selezionare. Il bambino clicca sulla parola sbagliata, conferma con «Ok» e il computer corregge l'errore. Cliccando sul pulsante «Ascolta» è possibile ascoltare la frase corretta. Nelle frasi proposte sono sempre presenti due alternative dei fonemi target da allenare in modo da non condizionare la risposta del bambino, stimolando sempre dei processi di decisione lessicale.

Liste di parole: livello unico (ci/gi, k/g, k/ci, g/gi, sk/sc, gn/gl).

Fig. 8 Clicca sulla parola che contiene un errore.

© 2008 Edizioni Erickson

7. Inserisci i digrammi nella frase

Obiettivo: completamento di frasi con suoni omologhi o ortograficamente simili.

L'esercizio propone frasi in cui mancano delle lettere scelte tra coppie di omologhe (k/g, ci/gi) o ortograficamente simili (k/ci, g/gi, gn/gl). Al primo livello c'è soltanto uno spazio per l'inserimento delle lettere; al secondo livello ce ne sono due. Il bambino inserisce le lettere mancanti e conferma con «Ok». Nel secondo livello per spostarsi dal primo spazio al secondo usare il tasto «Tab». Il computer può pronunciare la frase completa per dare un modello di riferimento al bambino, spesso infatti i bambini hanno difficoltà a risalire a quale è il target richiesto. Il bambino scrive le lettere mancanti che possono essere: una come la «c» per «ca», due come «ch» per chi o tre come «sci» per scia e poi clicca su «Ok» per confermare il suo lavoro. Il computer segnala l'errore.

Liste di frasi: livello 1 e livello 2 (ci/gi, k/g, k/ci, g/gi, sk/sc, gn/gl).

Fig. 9 Completa le parole.

© 2008 Edizioni Erickson

8. Ascolta e riconosci la doppia

Obiettivo: riconoscimento della presenza o assenza della tenuta dei suoni (doppie) nelle parole.

Il computer pronuncia una parola e il bambino deve indicare se c'è o meno un suono raddoppiato. Questo è il primo esercizio per portare il bambino al riconoscimento percettivo della presenza delle doppie, in quanto la pronuncia è effettuata dal computer (modello di riferimento) e si lavora con parole a complessità crescente. Al primo livello le parole sono bisillabe; al secondo livello sono trisillabe; al terzo livello le parole sono quadrisillabe. Al quarto livello il bambino deve cliccare su 1 o 2 a seconda che la parola presenti una o due doppie (tutte le parole di questo livello hanno la doppia).

Liste di parole: livello 1, 2, 3, 4.

Fig. 10 Ascolta la parola e decidi se contiene o meno la doppia.

© 2008 Edizioni Erickson

9. Individua la doppia

Obiettivo: riconoscimento di quale è il suono che viene tenuto (doppia).

Il computer pronuncia tutte parole con tenuta del suono e il bambino indica su una tastiera quale è il suono prolungato selezionando il grafema corrispondente e cliccando su «Ok» per confermare il suo lavoro. Si può chiedere al computer di ripetere la parola in modo da riascoltare la produzione verbale. Con questo esercizio si chiede al bambino di concentrarsi su quale lettera della parola è raddoppiata, sempre in parole a complessità crescente. Al primo livello le parole sono bisillabe; al secondo livello sono trisillabe; al terzo livello le parole sono quadrisillabe. Al quarto livello ci sono parole con due doppie e il bambino deve individuare e cliccare entrambe le consonanti raddoppiate.

Liste di parole: livello 1, 2, 3, 4.

Fig. 11 Ascolta la parola e clicca sulla lettera «raddoppiata».

© 2008 Edizioni Erickson

10. Denomina e riconosci la doppia

Obiettivo: riconoscimento, discriminazione della tenuta dei suoni (doppie) con pronuncia del bambino.

Viene selezionata un'immagine e il bambino deve decidere, dopo averla pronunciata, se c'è la tenuta del suono (doppia). Rispetto all'esercizio 8 il bambino deve denominare autonomamente le parole e decidere se c'è o meno la doppia. Al primo livello le parole sono bisillabe; al secondo livello sono trisillabe; al terzo livello le parole sono quadrisillabe. Al quarto livello il bambino deve cliccare su 1 o 2 a seconda che nella parola ci siano 1 o 2 doppie. Si può chiedere al computer di denominare l'immagine, se il bambino non la riconosce.

Liste di parole: livello 1, 2, 3, 4.

Fig. 12 Riconosci l'immagine e clicca su «sì» o «no».

© 2008 Edizioni Erickson

11. Decisione ortografica di parole con la doppia

Obiettivo: decisione ortografica in parole con tenuta o meno del suono con immagine e senza.

L'esercizio propone la decisione ortografica tra parole con e senza doppia. Rispetto ai precedenti esercizi sulle doppie questo lavora a livello di rappresentazione grafica e non solo di identificazione percettiva. Al primo livello ci sono due alternative con l'immagine di parole bisillabiche, al secondo livello parole trisillabiche e al terzo livello parole quadrisillabiche. Al quarto livello ci sono quattro alternative di scelta sempre con l'immagine (alcune parole hanno due raddoppiamenti). Il bambino clicca sulla scritta corretta. È sempre possibile la denominazione da parte del computer se il bambino non riconosce l'immagine.

Liste di parole: livello 1, 2, 3, 4.

12. Trova l'errore nelle doppie

Obiettivo: decisione lessicale in frasi che presentano errori a carico delle doppie.

Il computer presenta delle frasi (indica quanti errori ci saranno 1 o 2) relativi alle doppie. Il bambino clicca sulla parola che ritiene essere sbagliata, ci sono sia parole che mancano di una doppia, sia parole che hanno delle doppie inesistenti. Si conferma cliccando «Ok». Il computer pronuncia la frase corretta, il bambino deve quindi effettuare un lavoro di percezione e rappresentazione grafica inserito in un contesto di frase.

Livello unico (con 1 o 2 errori).

13. Inserisci le doppie

Obiettivo: completamento di frasi con doppie o senza doppie.

Sono presentate delle frasi in cui mancano delle lettere che possono essere doppie o no e il bambino le deve completare. Il computer segnala l'errore. Al primo livello è presente una sola parola da completare mentre al secondo livello sono due le parole da completare. Il bambino scrive

© 2008 Edizioni Erickson

Fig. 13 Clicca sulla parola corretta.

Fig. 14 Trova la parola con l'errore.

© 2008 Edizioni Erickson

una o due lettere e poi clicca su «Ok» per confermare il suo lavoro. Nel secondo livello ci si sposta dal primo spazio al secondo usando il tasto «Tab». Il computer può pronunciare la frase corretta.

Liste di frasi: livello 1 e livello 2.

Fig. 15 Inserisci le lettere.

14. Inserisci la sillaba

Obiettivo: analisi sillabica e fonemica attraverso l'identificazione di una sillaba mancante nella parola.

L'esercizio propone un'immagine e la scritta in cui viene omessa una sillaba; nel primo livello viene omessa una sillaba in parole bisillabiche, nel secondo livello viene omessa una sillaba in parole trisillabiche; nel terzo livello viene omessa una sillaba in parole quadrisillabiche, nel quarto livello viene omessa una sillaba in parole da 5 e 6 sillabe. Quest'esercizio si pone come un ripasso dei lavori effettuati, in quanto nella sillaba mancante può esserci la presenza di strutture fonologiche di

© 2008 Edizioni Erickson

diversa complessità, la presenza di digrammi e trigrammi o la presenza delle doppie. È sempre possibile la denominazione della parola da parte del computer.

Liste di parole: livello 1, 2, 3, 4.

Fig. 16 Completa la parola.

Vocabolario

Sono state raccolte le immagini utilizzate nei vari esercizi per creare una specie di vocabolario figurato diviso per suono iniziale e per suono interno. Il materiale così disposto può essere utilizzato per la semplice denominazione, per creare un lessico di riferimento al bambino, o per esercizi di controllo del linguaggio in bambini che presentano disturbi fonologici a carico di alcuni suoni; può essere usato anche come esercizio di autodettatura, chiedendo al bambino dopo la denominazione di scrivere la parola su un foglio, selezionandola per la presenza di un particolare fonema bersaglio.

© 2008 Edizioni Erickson

Guida al gestionale

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti che, quando contiene più nomi di quanti se ne possano visualizzare, può essere fatto scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutte le informazioni (nomi, date e risultati) relative agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

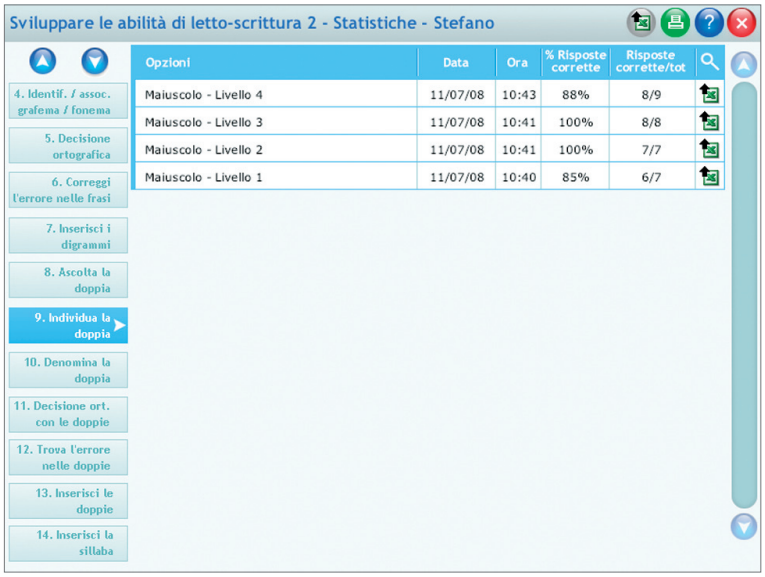

Fig. 17 Videata del menu con i diversi pulsanti.

© 2008 Edizioni Erickson

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati, relativi agli utenti, salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia».

I dati del database ripristinato sostituiranno quelli appena raccolti nel programma. La cartella del database ripristinato viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi tra quelle salvate precedentemente.

Password: per proteggere l'accesso ai dati, è possibile inserire una password cliccando sul pulsante «Password». Dopo aver digitato una password, viene chiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova dopo aver inserito la vecchia. Per eliminare la password, basta cliccare su «Cambia password», dopo aver digitato la precedente, e lasciare liberi i campi della nuova password.

Statistiche e Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente o scegliere le opzioni, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche» e «Opzioni»).

Esportazione dei dati in formato excel

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche di tutti gli utenti cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- i 14 esercizi presenti nel CD-ROM;
- per ogni esercizio è possibile visualizzare fino a 20 sessioni. Il programma salva tutte le opzioni scelte dall'operatore e la percentuale di risposte corrette sul totale degli stimoli presentati. Cliccando sul simbolo dell'excel si visualizza il dettaglio di ogni singola prestazione verificando in base a ogni stimolo le risposte date e gli errori commessi.

© 2008 Edizioni Erickson

Opzioni

Sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Visualizza testo in maiuscolo: consente di visualizzare le scritte all'interno degli esercizi in maiuscolo.

Mostra attestato: fa comparire l'attestato indipendentemente dalle risposte date negli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile).

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:

© 2008 Edizioni Erickson

– installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
– installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo, cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

© 2008 Edizioni Erickson